



## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEOSCRIBE TEKS DONGENG BERBASIS LINGKUNGAN ALAM SISWA KELAS II SD NEGERI SE-KECAMATAN GEBOG KABUPATEN KUDUS

Fitrianingsih✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Keywords:*

*Teks Dongeng, Media Videoscribe, Berbasis Lingkungan Alam*

### Abstrak

Teks dongeng merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Berdasarkan hasil observasi nilai siswa masih rendah karena keterbatasan media dongeng berbasis lingkungan alam. Media videoscribe merupakan salah satu media alternatif untuk mempelajari dongeng. Isi media videoscribe merupakan cerita dongeng binatang Semut Merah dan Burung Pipit dengan mengangkat aspek-aspek lingkungan alam di Kudus. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Data dikumpulkan dengan observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian yaitu (1) siswa dan guru membutuhkan media videoscribe, (2) media videoscribe disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, (3) hasil validasi ahli materi mendapat skor 26 artinya media videoscribe layak digunakan, sedangkan hasil validasi ahli media dan penilaian guru masing-masing mendapat skor 61 dan skor 28 artinya media videoscribe sangat layak digunakan, dan (4) hasil ujicoba pemakaian media menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 48,86 menjadi 79,71.

### Abstract

*Fairy-tale text is one of basic competencies that should be controlled by students. Based on the results of observation the student's value is still low because of the limitations fairy tale media based on natural environment. Videoscribe media is a alternative media to learn about fairy tales. The content of videoscribe media is a fable video about The Red Ants and Sparrows by raising aspects of the natural environment in Kudus. This research uses Research and Development (R&D) method. Data collection were collected by questionnaire, observation, and interview. The result shows that (1) both the teacher and student need the media videoscribe, (2) videoscribe media compiled based on the result of the analysis of the students and teachers' need, (3) the validation result of the material experts scored 26 it means feasibility, the validation result of media and the teacher assessment each got the scored 61 and 28 it means very worthy videoscribe media to used, and (4) the results of trial media usage indicated that increase the average score of students from 48,86 to 79,71.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail:

ISSN 2252-6307

## PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas II SD dalam pembelajaran bahasa Jawa adalah teks dongeng. Berdasarkan hasil observasi, siswa masih kesulitan dalam memahaminya terbukti dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini karena media pembelajaran teks dongeng masih terbatas hanya menggunakan LKS dan buku paket serta kurangnya media video dongeng bahasa Jawa berbasis lingkungan alam di daerah Kudus.

Komunikasi antara siswa dan guru di dalam kelas merupakan proses pembelajaran. Daryanto (2013:5) menyatakan bahwa hakikat proses pembelajaran merupakan penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima, sedangkan pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Ketika proses komunikasi ini tidak berhasil maka, guru membutuhkan media sebagai penyalur materi kepada siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sadiman, dkk (2014:15) serta Ken dan Neo (2014:118) juga membenarkan bahwa peran sebuah media pembelajaran adalah penyalur materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Oleh karena itu, para calon guru diwajibkan mempelajari media pembelajaran pada lembaga pendidikan guru karena penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan pekerjaan guru lebih efisien (Hamalik, 2005:200-201).

Penelitian ini mengembangkan media yang berbasis audio-visual dalam bentuk video. Arsyad (2013:79-100) mengemukakan bahwa media berdasarkan bentuknya diklasifikasikan menjadi lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia, (2) media berbasis cetakan, (3) media berbasis visual, (4) media berbasis audio-visual, dan (5) media berbasis komputer.

Media videoscribe menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran teks dongeng. Neo dan Neo; Ghinea et al; Stice dalam Gulliver dan Ghinea (2010:39)

menyatakan bahwa multimedia, dalam hal ini termasuk media videoscribe bukan hanya mampu mentransfer informasi tetapi juga mampu meningkatkan pengalaman individu pengguna. Dalam Octavianingrum (2016) menjelaskan bahwa videoscribe atau whiteboard animation adalah sebuah papan tulis berlayar putih atau kanvas atau kertas untuk menggambarkan naskah atau skrip yang dibuat oleh pengguna dalam bentuk sketsa gambar sesuai dengan imajinasi pengguna. Videoscribe merupakan aplikasi yang beredar di internet, sehingga mudah diperoleh. Selain itu, konten dalam videoscribe pun langkap, yaitu adanya video, gambar, audio, maupun teks.

Media videoscribe dikembangkan dengan materi teks dongeng. Danandjaja (1997:83) menguraikan bahwa dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng memiliki bagian penting dalam perkembangan anak, terutama dalam pembentukan kesadaran dan karakter anak (VisikoKnox-Johnson, 2016:80). Secara terperinci, menurut Aarne dan Thompson dalam buku *The Types Of The Folktale* (dalam Danandjaja 1997:86) menyatakan bahwa dongeng dikategorikan menjadi empat macam yaitu: (1) Dongeng binatang (fabel), yaitu dongeng yang ditokohi oleh binatang, (2) dongeng biasa, yaitu jenis dongeng yang ditokohi oleh manusia dan biasanya merupakan kisah suka duka dari seseorang, (3) lelucon dan anekdot, yaitu dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, (4) dongeng berumus, yaitu dongeng-dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini terfokus kepada dongeng binatang (fabel) karena menyesuaikan kebutuhan siswa kelas II SD.

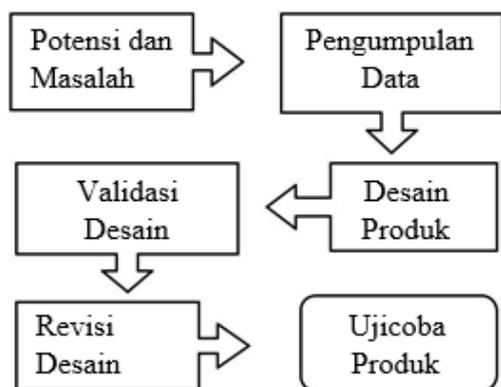
Materi dalam media videoscribe ini merupakan teks dongeng yang dikreasikan dengan menambahkan aspek-aspek lingkungan alam. Sudjana dan Rivai (2013:213) menyatakan bahwa lingkungan alam berkenaan dengan segala sesuatu yang

sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora, fauna, sumber daya alam. Oleh karena itu, dalam materi dongeng yang dikreasikan mencakup lingkungan alam binatang, tumbuh-tumbuhan, buah-buahan, hutan, sampah, sungai, tempat sampah, dan lain-lain.

Produk penelitian berupa video sebagai alternatif media yang dapat digunakan guru selain LKS dan buku paket. Produk lebih menarik karena tidak hanya terdapat tulisan dan gambar namun juga terdapat suara atau audio. Selain menarik minat siswa, adanya rangkaian ilustrasi gambar cerita dan audio membantu pengembangan imajinasi berpikir siswa terkait isi cerita. Kehadiran media videoscibe dongeng berbasis lingkungan alam di Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena penggunaan media yang lebih inovatif dan kontekstual.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun tahapan penelitian dapat dilihat pada bagan berikut.



Tabel 1. Bagan Tahapan Penelitian

Berdasarkan bagan di atas, maka uraiannya adalah sebagai berikut.

1) Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah melalui kegiatan observasi pada beberapa SD Negeri di Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Masalah yang ditemukan adalah siswa belum memahami teks dongeng sehingga, hasil belajar siswa belum tuntas. Hal ini karena media pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku LKS dan buku paket. Sementara sarana dan prasarana di sekolah cukup memadai yaitu adanya LCD. Akan tetapi, sarana tersebut tidak digunakan secara optimal.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket dan wawancara. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyusunan produk media pembelajaran teks dongeng berbasis lingkungan alam.

3) Desain Produk

Konsep pembuatan produk dirancang berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. Proses imajinasi didapatkan dari berbagai referensi yaitu dari buku dongeng, buku paket siswa, dan internet. Pengembangan produk dilakukan dengan menentukan tema dongeng, membuat naskah dongeng yang memuat aspek-aspek lingkungan alam di sekitar siswa, membuat gambar ilustrasi. Setelah itu, gambar dimasukkan ke dalam videoscibe, penambahan suara, dan teks. Desain produk ini masih bersifat sementara, karena masih perlu melewati proses uji validasi ahli terhadap produk yang dibuat.

4) Validasi Desain

Desain produk diberikan kepada para ahli dan pengguna untuk mendapat penilaian. Penilaian bertujuan untuk mengetahui kelemahan produk yang dihasilkan. Hasil penilaian ahli dan pengguna menjadi dasar perbaikan sehingga tercipta produk yang berkualitas.

5) Revisi Desain

Pada tahap ini dilakukan revisi dan perbaikan rancangan media berdasarkan

kritik, saran, dan penilaian dari uji ahli serta guru sebagai pengguna. Revisi desain bertujuan untuk meminimalisir kekurangan desain sehingga menghasilkan media videoscibe teks dongeng bahasa Jawa berbasis lingkungan alam dengan kategori baik/layak digunakan.

#### 6) Ujicoba Produk

Ujicoba produk diperlukan untuk mengetahui keefektifan produk media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam tersebut. Ujicoba produk dilakukan secara terbatas yaitu hanya diujikan di satu sekolah saja.

Hasil uji coba media penelitian ini terdiri atas hasil analisis pembelajaran teks deskriptif berbahasa Jawa dan sikap perilaku siswa terhadap pemberlakuan media. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, questioner, dan tes. Teknik analisis data kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif, sedangkan data kuantitatif menggunakan analisis statistik.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### **Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Videoscibe Teks Dongeng Berbasis Lingkungan Alam**

Berdasarkan angket kebutuhan siswa, sebanyak 100% siswa senang ketika guru mengajarkan materi tentang dongeng, akan tetapi, sebanyak 58,75% siswa merasa kesulitan mempelajari dongeng karena tidak memahami ceritanya. Dalam metode pembelajaran yang digunakan guru, sebanyak 60% siswa mengatakan bahwa guru hanya meminta siswa untuk membaca dongeng yang ada di buku. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran dongeng sebesar 50% siswa menggunakan buku LKS. Padahal sebesar 95% siswa merasa senang ketika guru menggunakan video dalam pembelajaran dongeng.

Terkait lingkungan alam yang digunakan pada materi dongeng, sebanyak

44,8% siswa membutuhkan lingkungan hutan di dalam cerita dongeng, sedangkan 40,5% siswa membutuhkan lingkungan sungai, dan hanya 14,7% siswa membutuhkan lingkungan selokan. Secara terperinci lingkungan alam yang dibutuhkan siswa meliputi buah pepaya dan pisang byar sebesar 40,8% siswa dan sisanya sebesar 18,4% siswa membutuhkan buah parijoto. Sementara itu, sebanyak 19,6% siswa menyatakan bahwa membutuhkan kancil, 36,4% siswa membutuhkan semut merah, dan sebesar 44% siswa membutuhkan burung pipit. Sedangkan benda-benda yang dibutuhkan di lingkungan siswa meliputi sebanyak 37,3% siswa membutuhkan ketapel, sebesar 39,2% siswa membutuhkan sarang burung, sedangkan sisanya sebanyak 23,5% siswa membutuhkan sarang semut merah. Selain itu, terkait dengan jenis media yang dibutuhkan siswa, sebesar 91,25% siswa sangat setuju jika kemasan media berupa cerita dongeng yang dilengkapi dengan adanya gambar dan suara.

Berdasarkan hasil wawancara guru menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi teks dongeng. Guru juga mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi karena tidak adanya media lain selain buku untuk pembelajaran di kelas. Menurut guru, media yang tepat digunakan untuk pembelajaran materi dongeng adalah berupa video, dengan adanya ilustrasi gambar dan suara. Terlebih lagi, sarana prasarana di sekolah cukup memadai.

Hasil angket kebutuhan guru menyatakan bahwa sebanyak 66,67% guru memahami materi dongeng akan tetapi, sedikit menemui kesulitan dalam penyampaian materi dongeng tersebut. Sebesar 100% guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi dongeng. Terkait media pembelajaran yang digunakan guru, sebanyak 16,67% guru menggunakan buku paket, sebanyak 8,3% guru masih menggunakan lembar kerja siswa, dan sebesar 16,67% guru menggunakan buku dongeng. Akan tetapi, pada kenyataannya sebesar 100% guru menilai bahwa siswa

hanya sedikit tertarik dengan media yang sudah digunakan. Begitu pula, media yang digunakan hanya sedikit membantu proses mengajar di dalam kelas.

Sebesar 100% guru mengatakan bahwa media yang tepat digunakan dalam pembelajaran dongeng adalah media audiovisual. Oleh karena itu, sebanyak 100% guru sangat setuju jika dikembangkan sebuah media berbentuk video. Tak hanya itu, sebesar 66,67% guru juga membutuhkan video dikembangkan dalam bahasa Jawa sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa. Selain itu, sebesar 100% guru sangat setuju jika media berbentuk videoscibe dengan materi dongeng yang berupaya untuk mengenalkan dan meningkatkan kesadaran siswa dalam pelestarian lingkungan.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru dapat diketahui bahwa siswa dan guru membutuhkan media videoscibe teks dongeng se-Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

#### **Prototipe media videoscibe dalam pembelajaran teks dongeng berbasis lingkungan alam kelas II di Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus**

Pengembangan prototipe media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam dibuat berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru. Pembahasan mengenai prototipe media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam, meliputi (1) tahap pengembangan media dan (2) deskriptif prototipe media. Tahap pengembangan prototipe media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam: 1) penentuan tema dan konsep, 2) pembuatan gambar dan perekaman suara, 3) storyboard, dan 4) proses editing.

##### **1) Penentuan tema dan konsep**

Penentuan tema disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru serta kurikulum 2013 yaitu dongeng yang bertema tolong menolong. Setelah tema ditentukan, peneliti mencari berbagai referensi yang berasal dari

buku dongeng, buku paket, dan internet untuk pembuatan ide cerita. Oleh karena itu, cerita yang dipilih adalah cerita dongeng Semut Merah dan Burung Pipit. Berdasar referensi yang ada di internet, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sedangkan referensi dari buku paket siswa, bahasa yang digunakan sudah berbahasa Jawa. Akan tetapi, materi yang digunakan masih umum serta tidak adanya penambahan aspek-aspek lingkungan alam di daerah setempat. Konsep cerita dongeng Semut Merah dan Burung Pipit ini merupakan dongeng berbahasa Jawa dengan menambahkan aspek-aspek lingkungan alam yang ada di sekitar siswa, seperti adanya lingkungan hutan, buah-buahan, pemilihan tokoh, sungai, sampah, tempat sampah, sarang Burung Pipit, dan sarang Semut Merah. Naskah dongeng ini terdapat prolog, dua segmen, dan dalam setiap segmen terdapat beberapa adegan.

##### **2) Pembuatan gambar dan perekaman suara**

Pembuatan gambar dan pengambilan suara pada produksi pengembangan media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam ini dilakukan secara terpisah. Ilustrator gambar dilakukan oleh Dedy Kristianto, S.Sn.. Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan gambar berupa kertas gambar, pensil gambar, dan laptop, sedangkan perangkat lunak yang digunakan berupa aplikasi Adobe

Photoshop. Proses pembuatan gambar dilakukan dengan cara membuat sketsa terlebih dahulu. Kemudian, sketsa tersebut diwarnai dengan aplikasi Adobe Photoshop. Untuk pengambilan suara yang berupa narasi maupun dialog dilakukan oleh peneliti sendiri pada tanggal 26 Desember 2016. Mengingat tokoh dalam cerita merupakan tokoh binatang maka, peneliti memilih untuk mengambil suara sendiri kemudian mengeditnya dengan aplikasi Adobe Audition sehingga, karakter suara tokoh bisa dikondisikan sesuai dengan kebutuhan.

3) Pembuatan Storyboard

Di dalam storyboard dibuatkan sebuah bagan yang memuat adanya gambar yang telah dibuat, suara atau effect yang telah ditentukan, pengambilan gambar serta penempatan gambar, dan setting cerita dalam media.

4) Proses editing

Dalam proses editing perangkat keras yang digunakan berupa laptop, sedangkan perangkat lunak yang digunakan berupa aplikasi Videoscribe dan Power Director. Hal pertama yang dilakukan adalah merangkai gambar dengan gambar menggunakan videoscribe, lalu mengatur lamanya durasi gambar dengan suara rekaman, kemudian merangkai gambar dan suara serta tulisan menjadi satu rangkaian cerita sesuai dengan kronologis sehingga pesan dalam cerita dongeng mampu tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Media videoscribe teks dongeng berbasis lingkungan alam ini berupa media pembelajaran tentang teks dongeng binatang yang menambahkan aspek-aspek lingkungan alam di Kudus seperti adanya hutan, sungai, buah-buahan, sarang Burung Pipit, sarang Semut Merah, dan lain-lain. Dengan menambahkan aspek lingkungan alam tersebut, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi karena materinya lebih kontekstual serta menumbuhkan kecintaan siswa terhadap lingkungan alam. Isi video bercerita tentang kisah pertemanan Semut merah dan Burung Pipit yang hidup rukun dan saling tolong menolong. Durasi media sekitar 5 menit lebih 30 detik.

Deskriptif prototipe dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Pada bagian awal media terdapat tampilan kompetensi dasar dan indikator. Tampilan kompetensi dasar dan indikator ini bertujuan agar peserta didik mengetahui terlebih dahulu fokus pembelajaran dalam media tersebut.

Pada bagian inti media dibagi menjadi dua segmen dengan beberapa adegan di dalamnya. Adegan pertama memperlihatkan tokoh Semut Merah dan Burung Pipit sedang berjalan rangkulan tangan di jalan setapak hutan. Pada adegan ini menceritakan bahwa pertemanan yang dijalin oleh Semut Merah dan Burung Pipit sangat akrab. Adegan kedua memperlihatkan Burung Pipit yang berkunjung ke sarang Semut Merah untuk menjenguk telur-telur Semut Merah. Manuk Emprit yang mengunjunginya pun merasa ikut berbahagia melihat temannya yang akan mempunyai anak. Adegan ketiga menggambarkan keakraban antara Semut Merah dan Burung Pipit. Ketika sedang berjalan-jalan di hutan mereka melihat ada banyak sekali buah-buahan di sekitar mereka yang sudah masak. Buah-buahan itu adalah buah panyoto, pepaya, jeruk Bali, pisang byar, delima, wuni, dan jambu monyet. Kemudian mereka berdua memutuskan untuk mengambilnya. Adegan kelima menggambarkan Semut Merah yang akan tenggelam di sungai. Burung Pipit meletakkan daun jambu mete disamping Semut Merah untuk menyelamatkannya. Kemudian Semut Merah memegangnya dengan erat-erat agar tidak terjatuh ketika dibawa terbang oleh Burung Pipit. Semut Merah pun selamat dan mengucapkan terimakasih kepada Burung Pipit. Setelah itu, mereka pulang membawa buah-buahan yang berhasil dipetik.

Adegan keenam menggambarkan kondisi sarang Burung Pipit yang kotor ketika dikunjungi Semut Merah. Semut Merah terkejut karena di sekitar sarang Burung Pipit terdapat banyak sekali sampah. Adegan ketujuh menggambarkan ketegangan Semut Merah yang melihat adanya anak kecil yang akan menapel Burung Pipit. Adegan kedelapan bercerita tentang usaha Semut Merah untuk menolong Burung Pipit yang akan diketapel oleh anak kecil.

Adapun bagian akhir media videoscribe ini menampilkan amanat cerita dongeng yang diceritakan. Selain itu, pada

bagian akhir ini juga menampilkan ucapan penutup dan tim penyusun media.

3) Hasil uji validasi media videoscribe dalam pembelajaran teks dongeng berbasis lingkungan alam di Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus

Uji validasi prototipe media videoscribe teks dongeng berbasis lingkungan alam terdiri atas uji validasi materi, uji validasi media, dan uji penilaian guru sebagai pengguna. Berdasarkan hasil uji ahli materi, didapatkan skor 26 dari skor maksimal 40, yang artinya materi di dalam media videoscribe dinilai baik dan layak digunakan. Saran perbaikan secara umum meliputi konsep isi, teknik penceritaan, beberapa diksi, dan penggambaran konsep tolong menolong secara utuh.

Berdasarkan hasil uji ahli media didapatkan skor 61 dari skor maksimal 65, artinya media videoscribe dinilai sangat baik dan layak digunakan. Saran ahli media meliputi indikator kesesuaian jenis dan ukuran huruf serta efektifitas waktu. Dalam indikator kesesuaian jenis dan ukuran huruf, ahli media menyarankan untuk menyesuaikan jenis huruf dengan karakter anak usia kelas II sedangkan dalam indikator efektifitas waktu, ahli media menyarankan untuk menambahkan durasinya agar lebih menarik. Secara keseluruhan, saran dari ahli media adalah perlu adanya pembuatan cerita dongeng secara bersambung sehingga waktu penyajian media akan lebih lama. Akan tetapi, peneliti tidak melaksanakan saran tersebut karena mengingat waktu penelitian yang akan semakin lama.

Sedangkan berdasarkan hasil penilaian guru sebagai pengguna media didapatkan skor 28 dari skor maksimal 30, artinya media dinilai sangat baik dan layak digunakan.

Perbaikan terhadap prototipe media videoscribe teks dongeng berbasis lingkungan alam yaitu (1) aspek diksi, memperbaiki diksi yang terdapat dalam materi media dan (2) aspek tampilan media, memperbaiki konsep

isi, menambah subtitle, dan menambah beberapa gambar gift dalam media.

Perbaikan dalam aspek diksi terjadi pada segmen pertama di adegan dua dan tiga serta pada segmen dua di adegan tujuh. Perbaikan dalam aspek tampilan media meliputi bagian awal media, inti media, dan akhir media. Pada bagian awal media, perbaikan terjadi di bagian kompetensi dasar dan indikator serta ucapan pembuka. Visualisasi gambar pembuka sebelum perbaikan hanya terdapat satu kompetensi dasar dan dua indikator sedangkan visualisasi gambar pembuka setelah perbaikan terdapat dua kompetensi dasar, tiga indikator, dan ucapan selamat menonton. Pada bagian inti media perbaikan terjadi di adegan dua, tiga, empat, enam, tujuh, dan delapan. Perbaikan ini meliputi adanya penambahan gambar gift tokoh saat berdialog dan penambahan teks sebagai penjelas gambar dalam media. Pada bagian akhir media, perbaikan dilakukan dengan penambahan editor gambar gift dalam daftar pengembang media, penambahan ucapan selamat belajar serta ucapan terimakasih.

4) Hasil ujicoba media videoscribe dalam pembelajaran teks dongeng berbasis lingkungan alam kelas II di Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus

Ujicoba produk media videoscribe teks dongeng berbasis lingkungan alam dilakukan di kelas II SD N 01 Gondosari dengan siswa yang berjumlah 35 anak. Pada ujicoba produk media videoscribe ini menggunakan instrumen tes yang sama dengan instrumen tes pra pemberlakuan media. Hasil dari prapemberlakuan media videoscribe diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 48,86, sedangkan pada pemberlakuan media videoscribe diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 79,71. Hal ini menunjukkan bahwa setelah pemakaian media videoscribe nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 48,86 menjadi 79,71.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Guru dan siswa membutuhkan media videoscibe untuk materi teks dongeng berbasis lingkungan alam di daerah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.
2. Prototipe Media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam ini berupa media pembelajaran tentang teks dongeng binatang yang menambahkan aspek-aspek lingkungan alam di Kudus seperti adanya hutan, sungai, buah-buahan, sarang Burung Pipit, sarang Semut Merah, dan lain-lain. Isi video bercerita tentang kisah pertemanan Semut merah dan Burung Pipit yang hidup rukun dan saling tolong menolong. Durasi dari media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam ini sekitar 5 menit lebih 30 detik. Sementara deskriptif prototipe media dibagi menjadi tiga bagian, yaitu (1) bagian awal meliputi tampilan kompetensi dasar dan indikator, (2) bagian inti meliputi dua segmen dengan delapan adegan dalam cerita, dan (3) bagian akhir meliputi ucapan penutup dan tim penyusun media.
3. Hasil validasi ahli materi mendapat skor 26 artinya media videoscibe layak digunakan, sedangkan hasil validasi ahli media dan penilaian guru masing-masing mendapat skor 61 dan skor 28 artinya media videoscibe sangat layak digunakan.
4. Hasil ujicoba media videoscibe teks dongeng berbasis lingkungan alam pada siswa kelas II SD N 01 Gondosari menunjukkan bahwa penggunaan media videoscibe di dalam kelas dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 48,86 menjadi 79,71.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Danandjaja, James. 1997. Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Gulliver, Stephen R. dan George Ghinea. 2010. "Cognitive Style and Personality: Impact on Multimedia Perception". Online Information Review. 2010. Vol. 34 No. 1 hlm. 39-58.
- Hamalik, Oemar. 2005. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.
- Johnson, Leilani VisikoKnox. 2016. "The Positive Impacts of Fairy Tales for Children". University of Hawai'i at Hillo. 2016. Vol. 14 Hlm. 80.
- Neo, Tse-Kian (Ken) dan Mai Neo. 2004. "Classroom Innovation: Engaging Students In Interactive Multimedia learning". Campus-Wide Information Systems. 2004. Vol. 21 No. 3. Hlm. 118-124.
- Octavianingrum, Dilla. 2016. Pengembangan Media Audio Visual Sparkol videoscibe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) IPMI Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran. Tesis. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sadiman, Arief S, R. Raharjo, Anung Hayono, dan Harjito. 2014. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.